Darwin's Journey
Pirates

PREPARAZIONE

1 Posizionate 1 gettone Tesoro su ogni Accampamento sui percorsi Isola e Oceano.

2 Mescolate le carte Equipaggio Pirata insieme alle carte Equipaggio del gioco base.

3 Opzionale

I giocatori possono scegliere di usare lo Scenario Pirati, nel quale l'oro abbonda ma incombe la minaccia delle incursioni dei pirati. Invece di scegliere in modo casuale, i giocatori devono usare la carta Scenario Pirati (**P1**) per preparare le tessere Azione speciale, le tessere Corrispondenza, le tessere Scopo della Beagle e la posizione della Nave pirata. La carta Scenario mostra il numero di componenti da posizionare sulle relative aree della plancia, e la Nave pirata viene posizionata nella regione Oceano contrassegnata dalla X. Ignorate le altre fasi di preparazione dell'espansione Pirati.

P1

4 Posizionate la Nave pirata accanto al tabellone.

5 Durante la fase "preparazione del tabellone" nel gioco base, pescate solo 5 tessere Azione speciale in modo casuale. Poi aggiungete la tessera Azione speciale Pirati e mescolate tutte e 6 le tessere prima di posizionarle sulla plancia.

Opzionale

Per una partita più interattiva, posizionate la tessera Azione speciale Pirati su una delle posizioni nella parte superiore del Diario Azioni speciali per sbloccare l'azione Pirati all'inizio della partita. Poi posizionate le altre 5 tessere in modo casuale sul Diario Azioni speciali.

COMPONENTI

1 Nave pirata in legno
4 carte Equipaggio Pirata
9 gettoni Tesoro serigrafati
1 tessera Azione speciale
1 carta Scenario

CARTE EQUIPAGGIO PIRATA

Questa espansione aggiunge 4 nuove carte Equipaggio:

P1 - Il giocatore può eseguire due azioni "Fai ricerca su Esemplari del Museo", come illustrato nel regolamento del gioco base, ignorando tutte le penalità monetarie.

P2 - Il giocatore rimette qualsiasi Lavoratore posizionato del suo colore in uno spazio Lavoratore vuoto sulla sua plancia personale. Il Lavoratore può essere piazzato nuovamente in un momento successivo del round in corso, seguendo le normali regole di piazzamento dei Lavoratori.

P3 - Il giocatore può ottenere fino a 2 tessere Obiettivo da qualsiasi punto della pila degli Obiettivi scartati.

P4 - Il giocatore ottiene tutte le ricompense associate a qualsiasi Accampamento sulla plancia. Il giocatore ignora tutti i costi e non posiziona una Tenda. È possibile scegliere un Accampamento anche se tutti gli spazi per le Tende sono occupati.

PROGETTAZIONE
Simone Luciani e Nestore Mangone

ILLUSTRAZIONI
Paolo Voto

AUTORE DEL REGOLAMENTO
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

SCOPRIRE TESORI

Durante la Navigazione e l'Esplorazione, le Navi/gli Esploratori possono scoprire gettoni Tesoro nelle posizioni Accampamento. Quando una Nave o Esploratore **arriva su o supera** una posizione Accampamento, potrà prendere il gettone Tesoro o muovere la Nave pirata, come spiegato di seguito.

PRENDERE IL TESORO

Il giocatore attivo può prendere il gettone Tesoro dalla posizione Accampamento e posizionarla accanto alla sua plancia personale. In seguito, ottiene 3 Monete dalla scorta. Queste Monete sono ottenute immediatamente, quindi possono essere usate per pagare i costi in un momento successivo dell'azione in corso.

TESSERA AZIONE SPECIALE PIRATI

Quando esegue l'Azione speciale Pirati (**P1**), il giocatore attivo ottiene 2 Monete e può muovere la Nave pirata secondo le regole "Muovere la Nave pirata" sopracitate.

MUOVERE LA NAVE PIRATA

Se il giocatore attivo decide di lasciare il gettone Tesoro sulla plancia o non c'è nessun gettone Tesoro sulla posizione Accampamento, può invece muovere la Nave pirata. La Nave può essere presa dalla scorta o dalla plancia e posizionata su una regione Oceano a discrezione del giocatore attivo. Una regione Oceano è l'area tra le penalità di ritardo, che non include l'area con il punto di partenza del percorso Oceano (rappresentata di seguito).
La Nave pirata è posizionata accanto, ma non sopra, al percorso Oceano per indicare in quale regione Oceano si trova.

GIOCO BASE

ESPANSIONE FIRELAND

INCURSIONE PIRATA

Dopo ogni fase Ricompensa, ogni giocatore la cui Nave si trovi nella stessa regione Oceano della Nave pirata subirà un'incursione. Ogni giocatore la cui Nave subisce un'incursione perde 2 Monete oltre a 2 Monete aggiuntive per **ogni** gettone Tesoro che ha accanto alla sua plancia personale in quel momento. I giocatori devono spendere delle Monete se le hanno, e per ogni Moneta che un giocatore non può pagare, perderà 1 punto vittoria (fino a un minimo di 0 punti vittoria sul tracciatore dei punti vittoria). Ogni giocatore la cui Nave ha subito un'incursione rimette tutti i suoi gettoni Tesoro nella scatola.

Importante: La Nave pirata si muove solo quando un giocatore lascia il gettone Tesoro sulla plancia, quando non c'è nessun gettone Tesoro in un Accampamento o quando la tessera Azione speciale Pirati viene attivata. Quindi la Nave pirata può effettuare incursioni nella stessa regione Oceano per diversi round successivi, se nessun giocatore la muove.